# FINAL FANTASY IX™

## COMING SOON

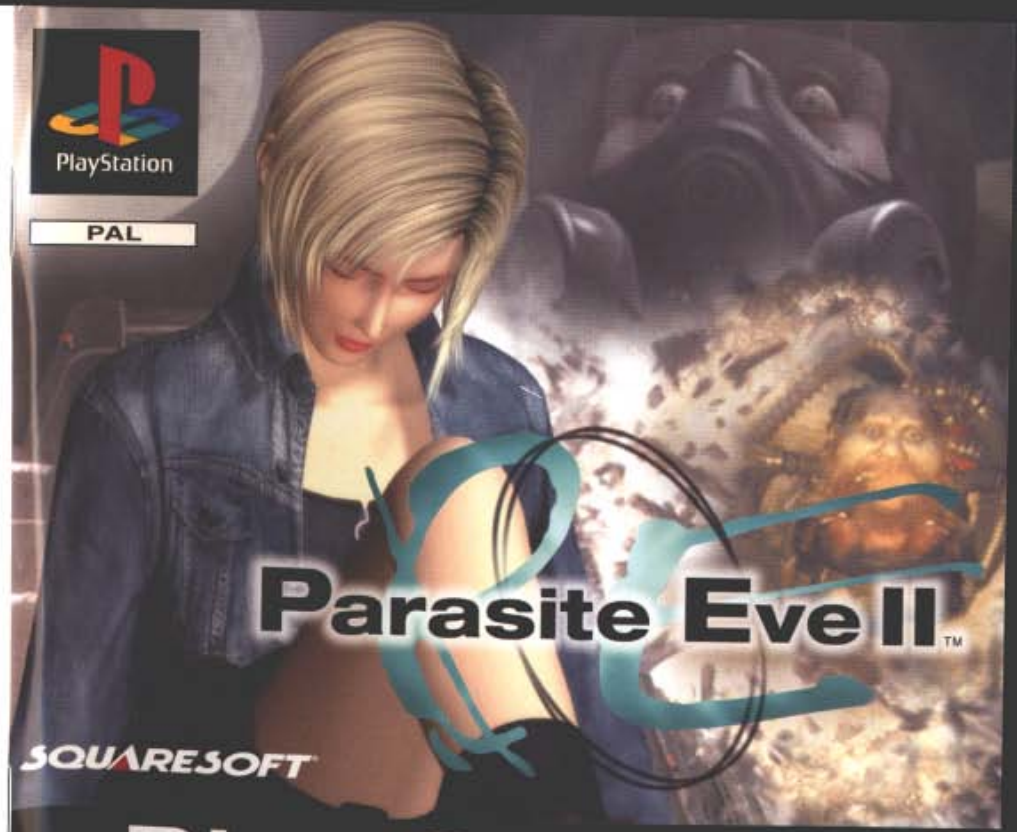
SQUARESOFT

www.square-europe.com

SLES-02558

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200503




PlayStation®

## Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

## Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

## PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

**See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.**

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Square Europe Ltd. Developed by Square Co., Ltd.

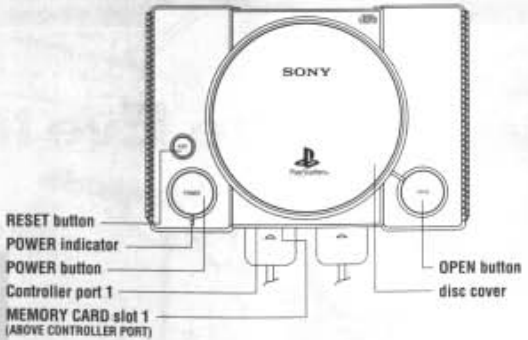
1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 2 DISCS



# Contents

Getting Started ..... 2
Controls ..... 3
Saving the Game ..... 4
The Story ..... 5
The Characters ..... 6
Game Screens ..... 8
Search Mode ..... 8
GPS ..... 9
Main Menu ..... 10
Battle System ..... 13
Status ..... 17
Parasite Energy ..... 18
Equipment ..... 20
Investigation Hints ..... 25
Credits ..... 26

# Getting Started



*Warning: It is advised that you do not insert or remove peripherals or MEMORY CARDs, once the power is turned on.*

Set up your PlayStation® game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a disc. Insert the **PARASITE EVE 2™** disc and close the disc cover. Insert a game controller into Controller port 1, and turn on the PlayStation game console. When the title is displayed, press the START button. The Title Screen will appear with the following options:

## New Game

Select <New Game> to start a game from the beginning. After a brief opening movie, the story will begin. Skip the opening movie by pressing the START button.

## Continue

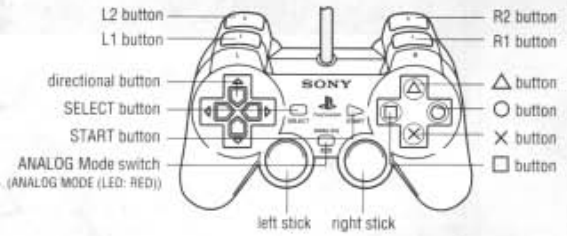
Continue playing a game from previously saved game data. Select <Continue> to view a list of the saved games on the MEMORY CARD. Select a saved game and press the ⊗ button to continue playing the game.

## Option

Turn the vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK)™ ON/OFF.



# Controls



NOTE: You may have a controller that looks like this. If so, please follow the digital instructions outlined below.

The control layout and the function of each button differ between Battle Mode and Search Mode. Refer to the following pages for the controls in each gameplay mode. Select an alternate control layout with the <Key Config> selection in the OPTION screen. Toggle the default movement speed between <Walk> and <Run> in the OPTION screen as well. The button functions for the Digital Controller are the same as those for the Analog Controller (DUALSHOCK).

*Note: Switch between Analog Mode (LED: RED) and Digital Mode (LED: OFF)*

## Search Mode

**Directional buttons**
Character movement (⬆ = forward, ⬇ = backward, ⬅ / ➡ = turn left/right) / Cursor movement

**SELECT button**
Open the GPS map

**START button**
Open the Main Menu

**△ button**
Open the Parasite Energy menu / Open the Help window (only when in the Main Menu or GPS map)

**⊗ button**
Inspect object in front of Aya / Talk to person in front of Aya / Confirm selection / Open doors / Climb stairs

**○ button**
Cancel selection / Close window / Run (when used with directional button up)

**□ button**
Draw weapon and target enemies / Cancel selection

**Left stick**
Character movement / Cursor movement.
The left stick of the Analog Controller (DUALSHOCK) may only be used in Analog Mode (LED: RED). The vibration function may also be used in Digital Mode (LED: OFF). Turn the vibration function ON/OFF by selecting <Vibration> in the <Option> menu.

## Battle Mode

**Directional buttons**
Character movement (⬆ = forward, ⬇ = backward, ⬅ / ➡ = turn left/right)

**Left stick**
Character movement

**SELECT button**
Turn vibration function ON/OFF

**START button**
Open Attachment window

**R2 button**
Use weapon's Secondary Attack

**R1 button**
Use weapon's Primary Attack

**△ button**
Open Parasite Energy menu

**⊗ button**
Inspect an object in front of Aya / Confirm selection

**○ button**
Cancel targeting and reloading / Close attachment window / Cancel PE ability invocation

**R3 button**
Select target. Use the R3 button to change targets. Each time the button is pressed, the next-closest target will be selected. Press the directional button left/right while holding the R3 button down to cycle through targets manually.

**When the Parasite Energy menu is open:**
⬅ / ➡ directional buttons: Select Parasite Energy
⊗ button : Use Parasite Energy
○ button or △ button: Cancel (closes menu and resumes battle).

# Saving the Game

Use the telephones found throughout the game to save your progress. After the conversation, select <Yes> to save the game, and then select a block on which to save the game. If there is no previously saved data, or if you do not wish to overwrite previously saved data, select a <New Block> from the list. (Note: a MEMORY CARD must be inserted into MEMORY CARD slot 1 before you can save game data).

### About the MEMORY CARD

*Warning: Make sure there are enough free blocks on your MEMORY CARD before commencing play. Each save file uses 1 block on the MEMORY CARD.*



# The Story

### Mitochondria

Mitochondria are organelles found in the cells of multi-cellular organisms. Possessing DNA different from that in the cell's nucleus, mitochondria may be the remains of a separate organism that the nucleus absorbed into the cell shortly after life on this planet began. Opposing theories state that mitochondria deliberately entered the cell as a nucleic parasite. Mitochondria generate ATP, an important source of cell power.

### Mitochondria Eve

Based on data taken from mitochondria DNA collected from people of various ethnic backgrounds, a hypothesis was formed tracing all mitochondria to a single source: a female human in ancient Africa, identified as "Mitochondria Eve".

Christmas Eve, 1997. In a chain of events that began with the mass-immolation of hundreds of concert-goers at Carnegie Hall, Manhattan Island was evacuated and quarantined for a week. The mitochondria that had until then worked for the benefit of human cells, suddenly awakened with their own will and purpose. NYPD officer Aya Brea's actions brought the horrific incident to a close.

However, it wasn't until September of 2000 that Aya realised that the nightmare was not over, and that the string of mitochondria-related events she had been investigating would lead to an even greater tragedy.

### Aya's Mission

You, as FBI agent Aya Brea, will investigate the string of strange incidents involving Neo-Mitochondrion Creatures. Battle mysterious characters and strange Neo-Mitochondrion Creatures, and gather information and evidence to crack the case. When Aya's HP reach 0, the game is over.

# The Characters

## Aya Brea

Age: 27

An FBI agent assigned to the Los Angeles division of MIST, the Mitochondrion Investigation and Suppression Team. Codename: NMC (Neo-Mitochondrion Creature) Hunter.

3 years ago, during the Mitochondria Eve revolution in New York, Aya, then an NYPD officer, joined forces with the Navy and contributed to the resolution of the incident. But at that same time, she was faced with the dilemma of the mitochondria within her own body awakening. After the incident in New York, Aya resigned from the police force out of consideration for her colleagues. She was quickly recruited for the undercover MIST organisation and moved to LA to chase the NMCs (Neo-Mitochondrion Creatures), which were spreading to the West. Due to the awakened mitochondria in her cells, Aya appears younger than her actual biological age.

## Kyle Madigan

Age: 29

A mysterious individual claiming to be a private detective.

He appears out of nowhere while Aya is conducting her NMC investigation and offers to assist her. He appears to be competent, but his motives remain unclear.

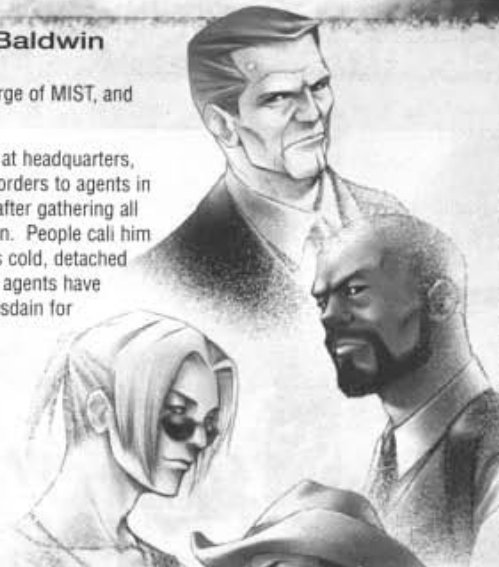


## Eric "Hal" Baldwin

Age: 50

The director in charge of MIST, and Aya's supervisor.

Always found back at headquarters, Baldwin relays his orders to agents in the field by phone after gathering all possible information. People call him "Hal" because of his cold, detached manner. Baldwin's agents have both respect and disdain for their stoic boss.



## Rupert Broderick

Age: 37

An investigator assigned to MIST, and another NMC Hunter like Aya.

Previously working for the FBI organised crime unit, Broderick was known for his good-natured attitude. After losing his family during the New York incident, he threw everything away and joined the MIST organisation. Now, Broderick has devoted his life to exterminating NMCs.

## Pierce D. Carradine

Age: 31

An investigator assigned to the intelligence division of MIST.

A master at information "retrieval", Carradine is not above using the experience gained from his illegal hacking days to find what he needs. He is a natural loner with few friends, but he enjoys talking to Aya, who joined MIST at the same time as he.

## Gary Douglas

Age: 56

Douglas is a decorated Vietnam War veteran who lost a leg in a minefield.

After returning stateside, he started a scrap yard business in the desert town of Dryfield and has been living a quiet life with his dog, Flint. Douglas is also an avid firearm collector and a strong advocate of gun rights.

# Game Screens

The screen layouts for Search and Battle Modes are different. The following section explains the screen layout for Search Mode, the screen in which most of the game takes place.

## Search Mode

Aya's HP and MP are at the top of the screen. The numbers and green bars represent the current values. When the bars are full, Aya's HP and MP are at their maximum values.

**Telephone**
If a telephone is in working condition, it will have a blinking green light. Sometimes, by using the telephone, you can obtain new information. You can also save game data at telephones.

**Aya**
Move Aya with the directional button or the left stick (when in Analog Mode). Press the ⊗ button when Aya is standing in front of stairs or a door to climb the stairs or use the door. Press the ⊗ button in front of an object to inspect that object.

**Close-Inspection Screen**
When certain objects are inspected, a close-up screen and an arrow will appear. Move the arrow with the directional button or left stick. If an area on the object can be inspected or manipulated, the arrow will become red; press the ⊗ button to investigate further.

**Enemy Encounters**
Press the ● button during Search Mode, and Aya will draw her weapon and look for a target. If there are enemies nearby, Aya will target the nearest one, and the game will switch to Battle Mode. This way, Aya can sometimes attack her enemies before they can react.

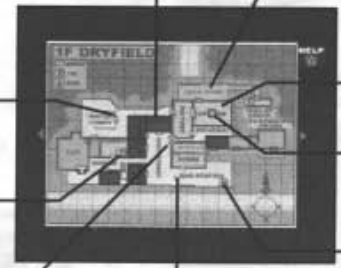


## GPS

Military GPS (Global Positioning System). Using this, Aya can map locations she has already visited. If you find a map of a region, Aya will enter the map data into the GPS, allowing you to see areas you haven't yet explored. The GPS also contains a motion detector that allows you to track nearby enemies.

### Reading the GPS map

Press the SELECT button to view the GPS map. If you have found a map for the current region, the GPS will display an overall map (like the one shown below). If you have not found an area map, only explored locations will be displayed on the GPS map.



**Unexplored Areas**
Once you have a map, any areas you have not yet explored will be shaded grey.

**Door**
Locked doors are marked with a key icon. Unlocked doors are shown in blue.

**Telephone**
Use to contact MIST to save game data and obtain additional information.

**Inaccessibility Marker**
Any areas that can not be accessed are marked with a red "X" icon.

**Surveyed Area (unsafe)**
Areas still occupied by NMCs will be displayed in red.

**Surveyed Area (safe)**
Any safe areas (cleared of NMCs) will be white.

**Destination Marker**
If Aya has a specific destination in mind, this marker will appear on the map.

**Box**
Use to store equipment.

**Positioning Marker**
Aya's current location. The arrow points in the direction she is facing.

**Help window**
Press the △ button while viewing the GPS map to open the Help window, which displays the name of the current location and any comments Aya has.

## Main Menu Window

Press the START button during Search Mode to view the Main Menu, in which you can change weapons, ammunition and armour, or use items, and revive Parasite Energy abilities.

### Main Menu Screen

Move the cursor to the command you wish to execute by pressing up/down on the directional button, then press the ⊗ button.

Aya's HP and MP (current/maximum value), EXP (Experience Points), and BP (Bounty Points

Currently equipped weapons and ammunition

Current level of Parasite Energy abilities

Currently equipped armour's effect on HP and MP, and icons for the currently attached equipment

A brief explanation of the highlighted menu option

### USE

Select <USE> to change weapons, ammunition and armour, or to use items. Use the directional button to select a category, then press the ⊗ button to confirm your selection.

### Changing Equipped Weapons

Under <WEAPON>, you can exchange the currently equipped weapon with another weapon from inventory. Select the weapon to be equipped, and press the ⊗ button to confirm. RANGE represents the weapon's firing range, RATE represents the rate of fire, and WEIGHT represents the weapon's weight. (The lighter the weapon, the faster actions such as positioning and aiming will occur).



### Loading Ammunition

Select <AMMO> to reload a weapon or to load a different type of ammunition. Any ammunition compatible with the current weapon will be displayed. Select the ammunition to load, and press the ⊗ button to confirm. POWER represents the firepower of a single shot.

### Primary Attack and Secondary Attack

Some weapons have two types of attack modes when you find them, while other weapons can be customised to have two attack modes. Two types of ammo will be listed under <AMMO> for these weapons. The top listing is for the Primary Attack, and the bottom one is for the Secondary Attack.

### Changing Armour

Select <ARMOUR> to exchange the currently equipped armour with armour from your inventory. Select the armour to equip, and press the ⊗ button to confirm your selection. Some armour adds special abilities in addition to increasing the maximum HP and MP value, and since the attachment number differs by the type of armour, the number of items you can use during battle will vary.

### Attachments

All armour has a number of slots into which weapons, ammunition and items can be placed; these slots are called attachments. Items equipped as attachments can be used in Battle Mode. Select an empty attachment slot to move an item from inventory into that slot.

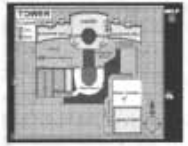
### Using Items

When items in the <ITEM> column are selected, three commands will appear: <Use>, <Move> and <Discard>. Select <Use> to use the item. Select <Move> to change the order of the item within the ITEM column. Select <Discard> to discard the item. Select <Sort> to rearrange the items. The items will be organised from top to bottom as follows: Recovery / Cure Items / Weapons / Ammunition / Special Items.

**KEY ITEM**
Select <KEY ITEM> to view a list of any items that may prove useful or necessary in Aya's investigation. Any important items Aya finds during her investigation are automatically stored as key items. Select key items with the directional button. Press the △ button to see detailed information on the key item. Press the ✕ button to use the item in the current location (note: the item will have no effect if it can not be used in that location). Aya can always hold as many key items as she finds: there is no limit to the number of key items that can fit in inventory.

**P. ENERGY**
Select <P. ENERGY> to expend EXP to revive Parasite Energy abilities. Please refer to page 18 for Parasite Energy usage.

**MAP**
Select <MAP> to view the GPS map. This is the same map that is displayed when the SELECT button is pressed during the Search Mode.



**OPTION**
Change the gameplay environment by selecting <OPTION>. There are seven options: Sound, Music, Cursor, Vibration, Movement, Key Config and Restore default configuration. Set these options to your preference by reading the explanation on the bottom of the screen.

---

**Help Window (reading a detailed guide)**
Press the △ button while on the KEY ITEM, USE or P. ENERGY screens to view a detailed explanation about each selection. Sometimes, you may be able to identify unknown items by viewing their descriptions in the Help window.

Unknown items can be identified with the Help window.

Detailed properties can be viewed for each item.



# Battle System

When Aya finds enemies, or when she is discovered by them, the screen switches from Search Mode to Battle Mode.

## Reading the Battle Screen

Battles occur in real-time (enemies and allies move simultaneously).

Aya's current HP/MP values
Target Mark
The enemy currently being targeted
Damage Counter
The amount of damage your attack does to the enemy
Remaining Ammo
Motion Detector Display
Shows the location of nearby enemies. Aya is at the centre of the circle: the top of the circle shows the area in front of Aya, and the bottom shows the area behind Aya. Red dots denote enemies that are currently targeted, and yellow dots represent the other enemies in the area.

## Attacking with Equipped Weapons

**TARGETING**
Before Aya can hit an enemy, she must target it. Press the ● button to target the closest enemy or object. Press the ● button again to change targets to the next-closest enemy. While holding the ● button, press left/right on the directional button to cycle through targets quickly.

**ATTACK**
Press the R1 button to attack the targeted enemy. The damage your weapon does will vary depending on how close the target is and how powerful the weapon and ammunition are. If you press the R1 button, Aya will fire her weapon, even if the enemy is out of range or hidden behind an obstacle.

### RELOADING AMMUNITION

The remaining ammunition for an equipped weapon is displayed in the lower right-hand corner of the screen. When your equipped weapon's ammo reaches 0 during battle, pressing the R1 button will reload the weapon as long as you still have more of the same type of ammunition. If you attach ammunition to Aya's armour, you can reload your weapon at any time during battle. However, if the only remaining attached ammunition is of the same calibre, but of a different type, the gun will not automatically reload. If you want to use different types of the same calibre ammunition in a battle, you will have to attach them to your armour and change the ammunition type manually from the attachment window during battle.

## Attacking with Secondary Weapons

Press the R2 button to attack using the equipped weapon's Secondary Attack. If the ammunition used by the Primary and Secondary weapon is different, another window displaying the remaining ammo for the Secondary Weapon will appear in the lower right corner of the screen. Weapons with only one attack may have two different rates of fire. Switch between the two by using the R1 or R2 button.

## Escape from Battle

Aya can escape from battle by running through doors, climbing stairs, or moving to other rooms. However, note that BP are deducted when Aya runs away from a battle.

## Changing Weapons & Using Items during Battle Mode

Press the START button during Battle Mode to open the attachment window. The game will pause as long as the attachment window remains open. In the frame on the left, the currently-equipped weapon and ammunition are displayed. In the frame on the right, the currently equipped armour and all items equipped as attachments are displayed (item icons are displayed according to type). Select an item to use or equipment to switch with the left/right directional button, then press the ⊗ button to confirm your selection. As long as the newly-equipped weapon is already loaded with ammunition, Aya will automatically reload it during combat even if its ammunition is not equipped as an attachment.

## Ammunition Properties

Each weapon and each type of ammunition has an ideal firing range. Even when the enemy is within range, the closer the enemy, the more damage your weapons will inflict (note: long range rifles and grenades that cause explosive damage are not affected by range). Some creatures are vulnerable to damage caused by specific ammunition or weapons. These weapons will cause greater damage than normal.

## When Entangled by the Enemy...

Some enemies may bite or swarm Aya so that she can not attack. If this happens, press the directional button rapidly to shake off the enemy's attack.

## Using Parasite Energy during Battle

Aya's mitochondria rapidly combine ATP* to generate enormous amounts of energy. This is called "Parasite Energy". Parasite Energy consumes MP (Mitochondria Points), displayed in the top left corner of the screen, but allows Aya to attack, defend, heal herself and recover from status abnormalities. For details, please refer to page 18.

## Selecting Parasite Energy

Press the △ button during battle to pause the game and view the Parasite Energy menu. Using the left/right directional button, select a Parasite Energy ability to use and press the ⊗ button to confirm your selection. After you have selected a Parasite Energy ability, the ability's area of effect will be displayed on-screen as a green wire-frame. If Aya is flashing green, she will be affected by the ability as well.

**Motion Detector Display**
The area that the Parasite Energy ability will affect is also shown on the GPS motion detector. The green area represents the affected region.

**Parasite Energy Menu**
The name of the selected Parasite Energy, its level and MP cost to use.

*ATP = Adenosine Triphosphate

## ATP Gauge and Misfire

Once a Parasite Energy ability is selected, Aya will begin to combine ATP. Since Aya will need to be completely focused, she will not be able to move during this time. The amount of time required to invoke a Parasite Energy ability can be seen on the ATP gauge in the lower right corner of the screen. When the ATP gauge disappears, the Parasite Energy effect will trigger and Aya's MP will be consumed. If Aya is attacked before the effect is triggered, the ATP combination will be interrupted, so be sure that you are reasonably safe before using Parasite Energy abilities.

## Battle Completion

After the battle is completed, a battle result window will open, displaying your EXP, BP and MP bonuses. After some battles, Aya may acquire new items. If your inventory is full, you will need to discard either an item from inventory or the newly-acquired item.

## Status Abnormalities

Attacks from some enemies may cause status abnormalities. Status abnormalities may inconvenience Aya for a short amount of time, but when battle is completed, she will recover from them. See the chart below for the effects of status abnormalities and methods to remove them.

| STATUS | ICON | EFFECT | RECOVERY METHOD |
|---|---|---|---|
| Silence | | Can not use Parasite Energy Abilities. | Stim |
| Confusion | | Loss of sense of direction. Aya has difficulty moving. | Stim/Metabolism |
| Berserker | | Weapon attack power increases, but HP decrease during attacks. Only offensive PE can be used, but the PE level increases by 1 (MAX level 3). However, PE will consume HP instead of MP. | Stim |
| Poison | | HP gradually decrease. Poison circulates when Aya moves, and HP decrease faster. | Penicillin/Metabolism |
| Paralysis | | Temporarily unable to move. (In this situation, press the directional button rapidly to regain movement for a short time). | Penicillin/Metabolism |
| Darkness | | Can not target enemies. | Penicillin/Metabolism |

When Metabolism, Stim or Penicillin are used, Aya will be immune to status abnormalities for a certain amount of time.

# Parasite Energy

Possessing the mitochondria that have "awakened" and formed a symbiotic relationship with her, Aya has the ability to invoke Parasite Energy abilities (PE) that imbue her with special powers.

## Liberating Parasite Energy

Because Aya sealed away her Parasite Energy long ago, she can only use Pyrokinesis at the start of the game. By using EXP acquired during battle, she can revive her sealed-off Parasite Energy abilities. From the Menu Screen, select <P. ENERGY>, then choose which PE to revive with the directional buttons. Press the ✕ button to view the effect of the selected PE. Select <Revive> to consume the EXP and regain the PE ability. EXP cost to learn the PE is displayed at the bottom of the screen under EXP COST.

View the effects and characteristics of each PE by selecting the PE ability and pressing the △ button to open the Help window.

## PE Categories and Strengthening PE

Parasite Energy is divided into 4 properties: FIRE, WIND, WATER and EARTH. Each property has two abilities. With enough EXP (check the EXP COST at the bottom of the screen), you can revive or strengthen any Parasite Energy ability for any property. Check effect ranges and characteristics by pressing the △ button.

## Using Healing in Search Mode

Healing, which restores Aya's HP, can also be used outside of Battle Mode. Open the Parasite Energy menu by pressing the △ button, then select a healing Parasite Energy and press the ✕ button to restore Aya's HP.

## Increasing HP and MP

Aya's maximum HP value only increases with armour or items. The HP increase from armour is a bonus that occurs only while the armour is equipped. If the armour is changed, the maximum HP value will also change. Aya's maximum MP value can increase with armour or items, or when she revives PE abilities. The MP bonus differs according to the PE type and level, so check the Bonus MP when you revive PE abilities. The MP increase from armour is a bonus that occurs only while that armour is equipped.

# Equipment

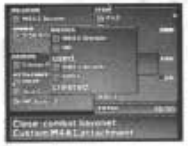
There are 4 types of equipment: weapons, ammunition, armour and items. Equipment can be purchased or obtained during Aya's investigation. Equipment purchasing and equipment warnings are explained in the following section.

## Purchasing Methods

When Aya defeats all enemies in a battle, she will be awarded BP. Purchase equipment by spending the BP you receive in battle. You can purchase equipment in the MIST firearm control room, as well as in other designated areas.

## Customising Weapons

Certain weapons can be customised. Select the weapon attachment from the Item screen, then select <USE> to customise the current weapon. Any currently-equipped weapon attachment will be removed and returned to inventory when you attach a new weapon attachment.



## Special Weapons

Some weapons require unusual ammunition, such as batteries or fuel. Fuel and batteries are automatically supplied when the weapons are purchased.

## Basic Weapons Types

CAPACITY: Maximum Ammunition; WEIGHT: Weapon's Weight; RANGE: Range of fire; RATE: Rate of fire.

**M93R**
CAPACITY: 20 rounds
WEIGHT: 117, RANGE: 50
RATE: 110
9mm handgun that fires a 3-round burst. The secondary attack fires a single round.

**Grenade Pistol**
CAPACITY: 1 round
WEIGHT: 260, RANGE: 350
RATE: 1
40mm pistol-sized grenade launcher. Fires a single 40mm grenade.

**PA3**
CAPACITY: 3 rounds
WEIGHT: 270, RANGE: 30
RATE: 2
Pump-action shotgun. Fires a single 12-gauge shot.

**MP5A5**
CAPACITY: 30/50 rounds
WEIGHT: 288, RANGE: 55/5
RATE: 80/2
9mm submachine gun equipped with a flashlight as a secondary attack. Fires a burst of 9mm rounds. The flashlight uses a battery.

**M4A1 Rifle**
CAPACITY: 30 rounds
WEIGHT: 254, RANGE: 500
RATE: 85
5.56mm assault rifle used by special forces. Fires a 3-round burst. The secondary attack fires a single round. This assault rifle can be customised.

**M4A1 Grenade**
CAPACITY: 30/1 rounds
WEIGHT: 390, RANGE: 500/250
RATE: 85/1
M4A1 assault rifle equipped with a grenade launcher.
Fires a 3-round burst.
The secondary attack fires a single 40 mm grenade.

## Basic Ammunition Types

**9mm P.B.**
(power: 10)
9mm full metal jacket round. Can be loaded into handguns and submachine guns.

**Grenade**
(power: 270)
40mm high-quality explosive round. Upon impact, shrapnel causes extensive damage.

**5.56 Rifle**
(power: 22)
5.56mm full metal jacket round. Can be loaded into rifles and light machine guns.

**Buckshot**
(power: 40)
12-gauge shotgun shell. Releases 8 balls of shot in a single burst.

## Basic Armour Types

ADD HP and ADD MP refer to the HP and MP bonuses added when the armour is equipped. ATTACHMENTS are the number of items that may be equipped. SPECIAL FEATURES are any special abilities the armour possesses.

**Assault Suit**
ADD HP: -----
ADD MP: +10
ATTACHMENTS: 5
SPECIAL FEATURES:
Resistance to Poison

Jacket made for extreme weather conditions in the desert. Defence power is low, but it has many attachments.

**Turtle Vest**
ADD HP: +5
ADD MP: +20
ATTACHMENTS: 3
SPECIAL FEATURES:
MP Recovery, Resistance to Paralysis

NMC Hunter's protective vest. The vest can be worn underneath street clothes.

**Tactical Armour**
ADD HP: +60
ADD MP: +30
ATTACHMENTS: 8
SPECIAL FEATURES:
High-quality motion detector

Displays target's HP. Military-grade armour vest. Displays moving objects on a heads-up display.

**Tablets/Recovery1**
Vitamin tablets. Restores a small amount of HP. (Restores 50 HP when used in the Main Menu; restores 45 HP when used during battle).

**Key Chain/Combat Light**
Disposable defence weapon. When used during battle, blinds any enemies in front of you.

**Plastic Bottle/MP Boost1**
Spring water. Restores a small amount of MP. (Restores 30 MP when used in the Main Menu; restores 25 MP when used during battle).

**Pouch/Belt Pouch**
Large pouch that can be attached to a belt. Increases the number of attachments available for the currently-equipped armour. Attachment +1.

**Key Item/Cafeteria Key**
An antique key. Key to the Parthenon Cafe.

**Key Item/Monkey Wrench**
A wrench that is adjustable to fit different nuts and bolts.



# Investigation Hints

**Basic operation – use your eyes and feet!**
When investigating an NMC incident, thoroughly examine even small pieces of evidence, and follow every lead. If something looks suspicious, press the ⊗ button and examine the surroundings. There may be an unexpected hint hidden somewhere.

**The most effective way to battle multiple monsters at once?**
When fighting multiple enemies, be aware of your environment: see if there are any useful features nearby. For example, by luring enemies into a narrow passageway, you can fight them one at a time. Sometimes, obstacles can trap or obstruct enemies, allowing you to attack them without fear of a counterattack.

**Be careful when you skip the movies**
The beginning demo movie, opening movie and all other movies within the game may be skipped by pressing the START button. Use this to skip scenes you've already seen, but be careful. You might miss parts of the story!

# Credits

**SQUARE CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| Executive Producers | Tomoyuki Takechi, Hironobu Sakaguchi |
| Produced by | Yusuke Hirata |
| Directed by | Kenichi Iwao |
| Edited by | Yasuyuki Matsunami |
| Program Director | Tatsuo Fujii |
| Battle Director | Yuichi Kanemori |
| Character Illustration | Tetsuya Nomura, Fumi Nakashima |
| Battle Program Director | Atsushi Okada |
| Event Program Director | Kazuhito Yoshida |
| Quest Director | Yoji Fujito |
| Square "Parasite Eve" Special Adviser | Takashi Tokita |
| Animation Director | Reiko Kitaichi |
| Art Director | Satoru Nishikawa |
| Production Manager | Kiyomi Tanikawa |

**Localisation Department**

| | |
|---|---|
| General Manager | Koji Yamashita |
| Deputy General Manager | Akira Kashiwagi |
| Localisation Director | Ichiro Nonaka |
| English Translation | Alexander O. Smith, Sho Endo |
| French Translation | Laurent Sautière |
| German Translation | Tet Hara |
| Spanish Translation | Eduardo López |
| Italian Translation | Manuela Suriano |

**SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| CG Supervisor | Satoshi Tsukamoto |
| CG Director | Hiroshi Fujiwara |
| Production Manager | Norimichi Kurosawa |

**SHIROGUMI, INC.**

| | |
|---|---|
| CGI Supervisor | Toshio Yamamoto |
| CGI Chief Animators | Akira Iwamoto, Takayuki Taketa |

**DIGITAL MEDIA LAB, INC.**

| | |
|---|---|
| General Manager | Kazuyuki Hatta |
| Producer | Yasuhiro Sasaki |
| Main Director | Kenji Goda |

**SQUARE SOUNDS, INC.**

| | |
|---|---|
| Sound Director | Yohei Kishimoto |
| Original Music | Naoshi Mizuta |
| Square "Parasite Eve" Original Music | Yoko Shimomura |

**SQUARTZ CO, LTD.**

| | |
|---|---|
| Quality Assurance | Hiromi Masuda, Akihito Shoji, Takashi Seki |

**SQUARE SOFT INC.**

**Localisation Staff**

| | |
|---|---|
| Editors | Richard Amtower, Brian Bell |
| Associate Producer | Aki Kozu |
| Localisation Manager | Yutaka Sano |

**Quality Assurance Staff**

| | |
|---|---|
| QA Manager | Jonathan Williams |
| Lead Product Analyst | David "Ribs" Carrillo |

**SQUARE EUROPE LTD.**

| | |
|---|---|
| Managing Director | Yuji Shibata |
| Chief of Product Management | Ed Valiente |
| Assistant Manager Marketing / PR | Stéphanie Journau |
| Production Coordinator | Lara Sweeney |
| QA Supervisor | Marc Smikle |
| Localisation Coordinator | Alison Lau |
| Technical Support | Alex Moresby |
| French QA Coordinator | Jean-Sébastien Ferey |
| German QA Coordinator | Thorsten Schaefer |
| Spanish QA Coordinator | Monica Costoya |
| Italian QA Coordinator | Achilles Hilmi |
| Dutch Manual | ACB Vertaalbureau |

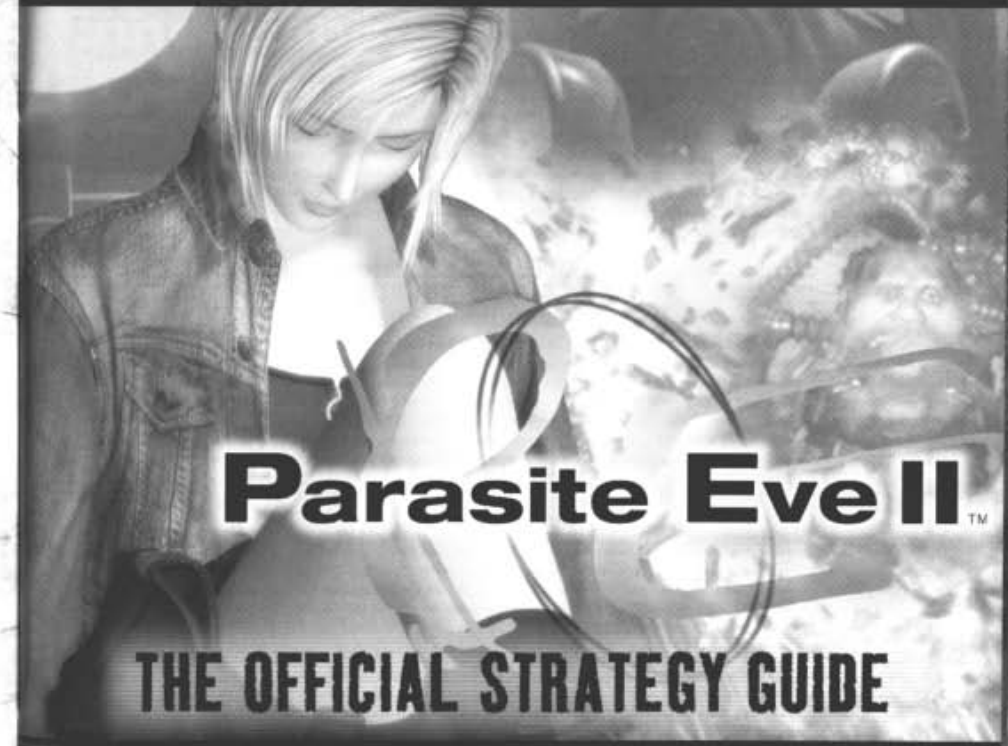
**QA Team**

Katrin Darolle, Jan Marc Rameken, Luis López, Claire Thill, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb, Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni, Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus, Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe, Gianfranco Marino, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo, Marco Franceschini, Sharon Hassan, Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin, Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Berthélemé, Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen, Geneviève Marier, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance, Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez, Maria Rodriguez, Ben Sohawon

**Special Thanks to**

Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau.

A U T H O R I S E D  C O L L E C T I O N



# Parasite Eve II™

## THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

REVEALED >

TRAINING | PERSONNEL DATA

MISSION DATA | EQUIPMENT | TOP SECRET

SQUARESOFT

piggyback

## Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruikt. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te gebruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

## Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen,bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

## PIRATERIJ

Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgevers en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

**Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)**

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door Square Europe Ltd. Ontwikkeld door Square Co., Ltd.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 2 DISCS



# Inhoudsopgave

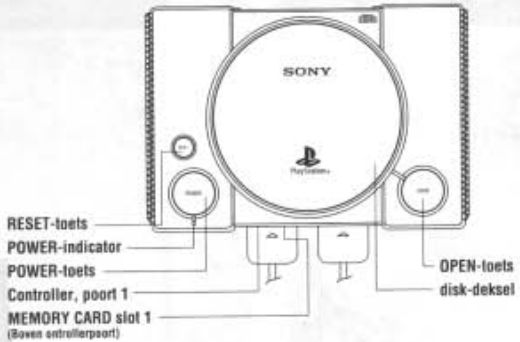
## Parasite Eve II™


Inleiding ..... 2
Belangrijkste toetsen ..... 3
Het spel opslaan ..... 4
Het verhaal ..... 5
De karakters ..... 6
Schermen ..... 8
- Zoekmodus ..... 8
- GPS ..... 9
- Hoofdmenu ..... 10

Gevechtssysteem ..... 13
- Status ..... 17

Parasiet-energie ..... 18
Uitrusting ..... 20
Handige onderzoektips ..... 25
Credits ..... 26

# Inleiding



*Waarschuwing: Wanneer PlayStation aanstaat, moet u geen randapparatuur meer aansluiten of loskoppelen of MEMORY CARD's aanbrengen/verwijderen*

Installeer PlayStation® volgens de instructies van de gebruiksaanwijzing. U mag alleen disks plaatsen of verwijderen wanneer Playstation uit staat. Plaats de PARASITE EVE 2™ cd en sluit de diskdeksel. Plaats een spelcontroller in Controller, poort 1 en zet PlayStation aan. Wanneer de titel in beeld verschijnt, drukt u op START. Op uw scherm verschijnt het titelscherm met de volgende opties:

## Nieuw spel

Kies <Nieuw Spel> wanneer u vanaf het begin een spel wilt beginnen. Na een kort openingsfilmpje begint het verhaal. Door op de START-toets te drukken, wordt het openingsfilmpje overgeslagen.

## Doorgaan

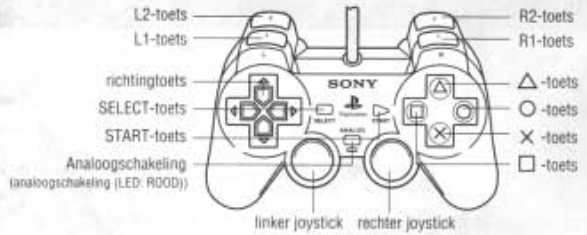
Met deze optie kunt u doorgaan met een spel dat u eerder hebt opgeslagen. Wanneer u de optie <Doorgaan> kiest, verschijnt op uw scherm een overzicht van de spellen die op de MEMORY CARD zijn opgeslagen. Kies een spel en druk op de ⊗-toets om dit spel te openen.

## Optie

AAN/UITzetten van de trilfunctie van de analoogschakeling (DUALSHOCK)™.



# Belangrijkste toetsen



N.B.: Uw controller kan er als volgt uitzien: Wanneer dat het geval is, volg dan de onderstaande aanwijzingen.

De indeling van de toetsen en de functie van de toetsen zijn in de Vecht- en Zoekmodus verschillend. Op de volgende bladzijden wordt uitgelegd wat de functie van de verschillende toetsen in een bepaalde modus is. U kunt ook een andere indeling van de toetsen kiezen door in het scherm OPTIES op <Toetsconf> te drukken. Onder OPTIES kunt u ook wisselen tussen de standaard snelheid van bewegen, <Lopen>, en <Rennen>. De toetsfuncties bij de digitaalschakeling zijn hetzelfde als bij de analoogschakeling (DUALSHOCK).

## Zoekmodus

**Richtingtoetsen**
Karakterbeweging ( ⬆ = naar voren, ⬇ = naar achteren, ⬅ / ➡ = naar links/rechts) / Cursorbeweging

**SELECT-toets**
De GPS-plattegrond openen

**START-toets**
Het hoofdmenu openen

**△-toets**
Het Parasiet-energie menu openen / Het helpvenster openen (alleen mogelijk in hoofdmenu en bij GPS-plattegrond)

**⊗-toets**
Onderzoek voorwerp dat vóór Aya ligt / Praat met persoon die voor Aya staat / Selectie bevestigen / Deuren openen / Trap opgaan

**○-toets**
Selectie annuleren / Venster sluiten / Rennen (in combinatie met de richtingtoets omhoog)

**□-toets**
Wapen trekken en op vijand richten / Selectie annuleren

**Linker joystick**
Karakterbeweging / Cursorbeweging
De linker joystick van de analoogschakeling (DUALSHOCK) kan alleen in de analoogmodus worden gebruikt (LED: ROOD) De trilfunctie kan ook in de digitale modus worden gebruikt (LED: UIT). Schakel de trilfunctie AAN/UIT via de optie <Trilfunctie> in het menu <Opties>.

## Vechtmodus

**Analoge/digitale modus**
Wisselen tussen analoge modus (LED: ROOD) en digitale modus (LED: UIT)

**richtingtoets**
Karakterbeweging (⬆ = naar voren, ⬇ = naar achteren, ⬅ / ➡ = naar links/rechts)

**linker joystick**
Karakterbeweging

**SELECT-toets**
Trilfunctie AAN/UITschakelen

**START-toets**
Hulpstukkenvenster openen

**R2-toets**
Secundaire aanval van het wapen gebruiken

**R1-toets**
Primaire aanval van het wapen gebruiken

**△-toets**
Parasiet-energie menu openen

**⊗-toets**
Een voorwerp onderzoeken dat vóór Aya ligt / Selectie bevestigen

**○-toets**
Richten en opnieuw laden annuleren / Bijlagevenster sluiten / PE-functie annuleren

**◉-toets**
Kies doelwit. Gebruik de ◉-toets om een ander doelwit te kiezen. Telkens wanneer de toets wordt ingedrukt, wordt het doelwit uitgekozen dat daarna het dichtste bij is. Door de richtingtoets naar links/rechts te bewegen en daarbij de ◉-toets ingedrukt te houden kunt u handmatig door de doelwitten bewegen.

**Wanneer het menu Parasiet-energie geopend is:**
⬅ / ➡ richtingtoets: Selecteer Parasiet-energie
⊗-toets: Gebruik Parasiet-energie
○-toets of △-toets: Annuleren (menu wordt afgesloten en het gevecht hervat).

# Het spel opslaan

Met de telefoons die u door het spel heen vindt, kunt u uw voortgang opslaan. Kies na het gesprek <Ja> om het spel op te slaan en kies dan een blok waarop u het spel op wilt slaan. Wanneer er geen eerdere opgeslagen gegevens zijn, of wanneer u eerdere gegevens niet wilt overschrijven, kiest u de optie <Nieuw blok> uit het overzicht. (N.B.: om spelgegevens op te kunnen slaan moet zich in MEMORY CARD slot 1 een MEMORY CARD bevinden).

**De MEMORY CARD**
Waarschuwing: Controleer voordat u begint te spelen of uw MEMORY CARD nog genoeg vrije blokken heeft. Ieder opgeslagen bestand neemt 1 blok op uw MEMORY CARD in beslag.

# Het verhaal

## Mitochondria

Mitochondria zijn kleine deeltjes die zich in de cellen van niet-eencelligen bevinden. Mitochondria hebben ander DNA dan de celkern en kunnen de resten van een ander mechanisme zijn dat door de celkern werd opgenomen in de cel kort nadat het leven op deze planeet is begonnen. In andere theorieën wordt gesteld dat de mitochondria met opzet de cel binnendrongen als nucleaire parasiet. Mitochondria zorgen voor het ontstaan van ATP, een belangrijke krachtbron in cellen.

## Mitochondria Eva

Er is onderzoek gedaan naar het DNA van mitochondria bij mensen met een verschillende etnische achtergrond. Op basis van dat onderzoek werd ontdekt dat alle mitochondria te herleiden waren tot één bron: een vrouw in het oude Afrika, "Mitochondria Eva" genoemd.

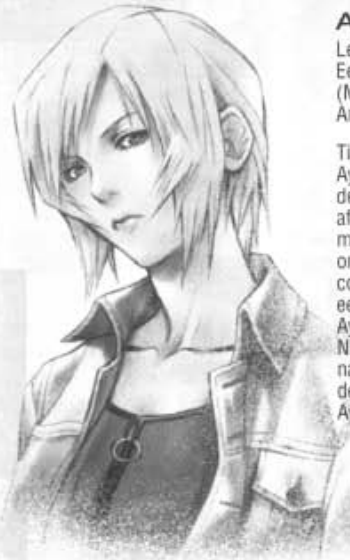
Kerstavond, 1997. Het begon allemaal met een massale slachting van een paar honderd concertgangers, waarbij Carnegie Hall (Manhattan Island) werd geëvacueerd en een week lang in quarantaine werd gedaan. In de mitochondria, die tot dan toe hun positieve invloed op de menselijke cellen hadden laten gelden, ontwaakte een eigen wil en streven. Dankzij het ingrijpen van Aya Brea, rechercheur bij de NYPD (New York Police Department) konden de vreselijke gebeurtenissen een halt toe worden geroepen.

Maar in september 2000 realiseerde Aya zich dat de nachtmerrie nog niet achter de rug was en dat de door haar onderzochte reeks gebeurtenissen die te maken hadden met de mitochondria tot een nog grotere tragedie zouden leiden.

## Aya's missie

De speler neemt de rol van Aya Brea op zich en moet de reeks vreemde gebeurtenissen onderzoeken met betrekking tot neo-mitochondrische wezens. Tijdens uw zoektocht zult u de strijd moeten aanbinden met mysterieuze wezens en vreemde neo-mitochondrische wezens. Om de zaak op te kunnen lossen moet u tijdens uw tocht informatie en bewijsmateriaal verzamelen. Wanneer Aya's HP-stand op 0 staat, is het spel voorbij.

# De karakters



## Aya Brea

Leeftijd: 27
Een FBI-agente in dienst van de speciale MIST-eenheid (Mitochondrion Investigation and Suppression Team) in Los Angeles. Codenaam: NMC (Neo-Mitochondrion Creature)-jager

Tijdens de Mitochondria Eva revolutie van drie jaar geleden ging Aya, destijds rechercheur bij NYPD (de politie van New York) bij de marine en leverde een belangrijke bijdrage aan de goede afloop van de gebeurtenissen. Maar ze kreeg tegelijkertijd te maken met het feit dat de mitochondria in haar eigen lichaam ontwaakten. Na de gebeurtenissen in New York nam Aya om haar collega's te ontzien ontslag bij de politie in die stad. Al snel werd een beroep op haar gedaan vanuit de geheime dienst MIST en Aya verhuisde naar Los Angeles om daar jacht te maken op de NMC's (Neo-mitochondrion creatures), die zich in razend tempo naar het westen van de Verenigde Staten verspreidden. Doordat de mitochondria in haar lichaamscellen tot leven zijn gewekt, ziet Aya er jonger uit dan zij in werkelijkheid is.

## Kyle Madigan

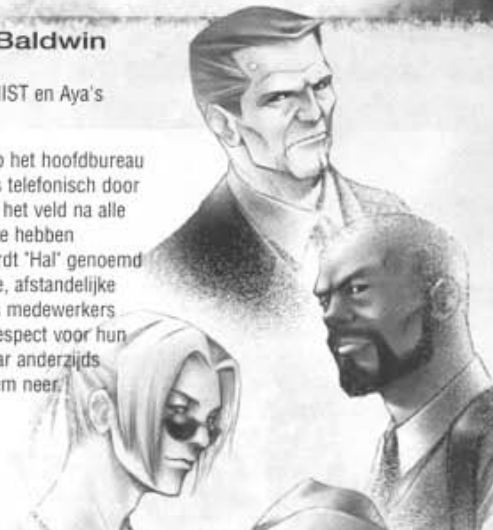
Leeftijd: 29
Een mysterieuze figuur die privédetective beweert te zijn.

Terwijl Aya bezig is met het NMC-onderzoek duikt hij op uit het niets en biedt aan haar te helpen. Hij doet goed werk maar zijn motieven blijven duister.

## Eric "Hal" Baldwin

Leeftijd: 50
De directeur van MIST en Aya's directe baas.

Baldwin zit altijd op het hoofdbureau en geeft zijn orders telefonisch door aan zijn mensen in het veld na alle nodige informatie te hebben verzameld. Hij wordt "Hal" genoemd vanwege zijn koude, afstandelijke houding. Baldwins medewerkers hebben enerzijds respect voor hun stoicijnse baas maar anderzijds kijken ze ook op hem neer.



## Rupert Broderick

Leeftijd: 37
Een rechercheur bij MIST en net als Aya op jacht naar de NMC's.

Broderick werkte voorheen voor de FBI-afdeling georganiseerde misdaad en stond daar bekend om zijn opgewekte karakter. Nadat hij tijdens de gebeurtenissen in New York zijn hele familie had verloren, gaf hij alles op en ging bij de MIST-eenheid. Broderick heeft zijn leven nu gewijd aan het uitroeien van NMC's.

## Pierce D. Carradine

Leeftijd: 31
Een medewerker van de MIST-inlichtingendienst.

Carradine is een meester in het vergaren van de informatie die hij wil hebben en schrikt er ook niet voor terug om zijn ervaring uit zijn hacker-tijd te gebruiken wanneer hij echt achter iets wil komen. Hij is een echte einzelgänger, met weinig vrienden. Maar hij zoekt graag het contact op met Aya, die rond dezelfde tijd als hij bij MIST kwam.

## Gary Douglas

Leeftijd: 56
Douglas is een Vietnam-veteraan die een been heeft verloren in een mijnenveld. Voor zijn verdiensten heeft hij een onderscheiding gekregen.

Teruggekeerd in de Verenigde Staten begon hij een oud-ijzerhandel ergens in de middle-of-nowhere in Dryland en leeft sindsdien een teruggetrokken leven met Flint, zijn hond. Douglas is ook een fervent wapenverzamelaar en een sterk voorstander van het recht op wapenbezit.

# Spelschermen

De schermindeling in de zoek- en vechtmodus verschilt. In het volgende gedeelte wordt uitgelegd hoe het scherm is ingedeeld in de zoekmodus, het scherm waarin het grootste deel van het spel zich afspeelt.

## Zoeken

Bovenaan het scherm ziet u de HP- en MP-stand van Aya. De cijfers en groene balken geven de huidige waarden weer. Wanneer de balken vol zijn, heeft Aya een maximum HP- en MP-waarde bereikt.

**Telefoon**
Wanneer een telefoon bedrijfsklaar is, wordt dat aangegeven doordat er een groen lichtje knippert. Soms kan het gebruik van de telefoon nieuwe informatie opleveren. U kunt ook spelgegevens bij de telefoon opslaan.

**Aya**
Aya kan worden bewogen met de richtingtoets of de linker joystick (alleen in de analoogschakeling). Druk op de ⊗-toets om Aya een trap op te laten klimmen of een deur te laten openen. Druk op de ⊗-toets wanneer u voor een voorwerp staat om het voorwerp te onderzoeken.

**Inzoomscherm**
Wanneer bepaalde voorwerpen worden onderzocht, verschijnen er een inzoomscherm en een pijl. U kunt de pijl met behulp van de richtingtoets of de linker joystick bewegen. Wanneer een bepaald gedeelte van een voorwerp kan worden onderzocht of bewerkt, wordt de pijl rood. Druk op de ⊗-toets om dit nader te onderzoeken.

**Ontmoetingen met de vijand**
Wanneer u in de zoekmodus op de ●-toets drukt, trekt Aya haar wapen en zoekt een doelwit. Wanneer zich vijanden in de omgeving bevinden, zal Aya zich richten op de dichtstbijzijnde vijand en gaat het spel over in de vechtmodus. Op die manier kan Aya haar vijanden soms al aanvallen voordat zij iets kunnen ondernemen.



## GPS

Militaire GPS (Global Positioning System). Met deze functie kan Aya een overzicht krijgen van de plaatsen waar ze al is geweest. Wanneer u een plattegrond van de omgeving vindt, zal Aya deze in het GPS-systeem doen zodat u de plaatsen kunt zien waar u nog niet geweest bent. Het GPS-systeem heeft ook een bewegingssensor zodat u kunt zien of er vijanden in de buurt zijn.

### De GPS-plattegrond bekijken

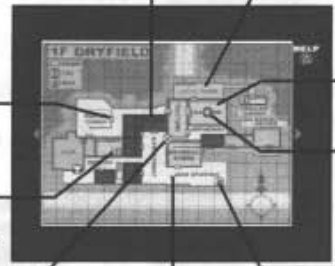
Druk op de SELECT-toets om de GPS-plattegrond te bekijken. Wanneer u een plattegrond hebt gevonden voor het gebied waar u zich op dat moment bevindt, laat het GPS-systeem een overzichtsplattegrond zien (zie onderstaand voorbeeld). Wanneer u geen gebiedsplattegrond hebt gevonden, worden alleen de al onderzochte gebieden weergegeven op de GPS-plattegrond.

**Nog niet ontdekte gebieden**
Wanneer u een plattegrond hebt gevonden, kunt u zien welke gebieden u nog niet hebt ontdekt: deze zijn namelijk grijs.

**Deur**
Gesloten deuren worden weergegeven met een sleutelsymbool. Niet-gesloten deuren zijn blauw.

**Telefoon**
Met de telefoon kan Aya contact opnemen met MIST om spelgegevens op te slaan en nieuwe informatie te krijgen.

**Ontoegankelijkheidsmarkering**
Alle gebieden waartoe Aya geen toegang kan krijgen zijn gemarkeerd met een rode "X".



**Positiemarkering**
Aya's huidige positie. De pijl geeft aan welke kant ze opkijkt.

**Inspectiegebied (onveilig)**
Gebieden die nog worden beheerst door NMC's worden weergegeven in rood.

**Inspectiegebied (veilig)**
Alle veilige gebieden (geen NMC's meer) zijn wit.

**Bestemmingsmarkering**
Wanneer Aya een bepaalde bestemming in haar hoofd heeft, verschijnt deze markering op de plattegrond.

**Kist**
Voor het bewaren van uitrusting.

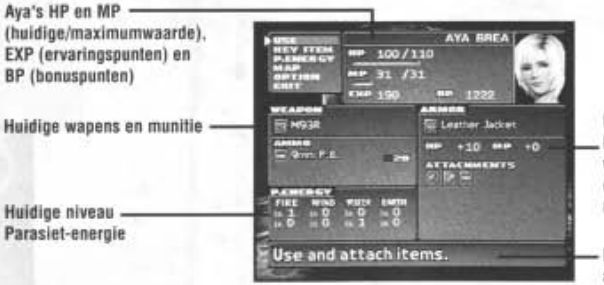
**Helpfunctie**
Wanneer u op de △-toets drukt bij het bekijken van de GPS-plattegrond wordt de helpfunctie opgestart; er verschijnt de naam van de huidige locatie en eventuele opmerkingen van Aya.

## Hoofdmenu

Wanneer u in de zoekmodus op START drukt, verschijnt het hoofdmenu. Hier kunt u andere wapens, munitie en harnasonderdelen kiezen, gebruik maken van voorwerpen en de Parasiet-energie opladen.

### Hoofdmenu - scherm

Met behulp van de richtingtoets omhoog/omlaag kunt u de cursor verplaatsen naar het commando dat u wilt uitvoeren; druk vervolgens op de ⊗-toets.


Aya's HP en MP (huidige/maximumwaarde), EXP (ervaringspunten) en BP (bonuspunten)
Huidige wapens en munitie
Huidige niveau Parasiet-energie
AYA BREA
HP 100/110
MP 31 /31
EXP 190
BP 1222
WEAPON
M93R
ARMOR
Leather Jacket
HP +10 MP +0
ATTACHMENTS
PARASITE ENERGY
FIRE WIND WATER EARTH
Use and attach items.
Het effect van de huidige harnasonderdelen op HP- en MP-waarde en de pictogrammen voor de uitrusting die Aya op dat moment bij zich heeft.
Een korte verklaring van de aangeklikte menuoptie

### GEBRUIK

Met <GEBRUIK> kunt u andere wapens, munitie of harnasonderdelen kiezen of voorwerpen gebruiken. Met de richtingtoets selecteert u een categorie; druk vervolgens op de ⊗-toets om uw selectie te bestigen.

### Andere wapens kiezen

Onder de optie <WAPEN> kan het wapen dat op dat moment wordt gebruikt worden omgeruild voor een ander wapen uit de voorraad. Kies het wapen dat u wilt gebruiken en druk ter bevestiging op de ⊗-toets. Onder BEREIK wordt het bereik van het wapen aangegeven, bij SNELHEID de snelheid waarmee gevuurd wordt en onder GEWICHT het gewicht van het wapen. (Hoe lichter het wapen des te beweeglijker Aya is, bijvoorbeeld bij het innemen van een positie en richten).

### Het laden van munitie

Door de optie <MUNITIE> te kiezen wordt het wapen opnieuw geladen of kan een ander soort munitie worden geladen. Op het scherm verschijnt alle munitie die kan worden gebruikt in combinatie met het huidige wapen. Kies de munitie die u wilt gebruiken en druk ter bevestiging op de ⊗-toets. KRACHT geeft de vuurkracht van een enkel schot weer.

### Primaire aanval en secundaire aanval

Bij sommige wapens kunnen twee soorten aanvallen worden gebruikt wanneer u deze vindt; andere wapens kunnen zodanig worden uitgerust dat zij voor twee soorten aanvallen kunnen worden gebruikt. Onder <MUNITIE> worden bij deze wapens dan ook twee soorten munitie aangegeven. De munitie die bovenaan staat is bedoeld voor de primaire aanval en die eronder staat voor de secundaire aanval.

### Ander harnas kiezen

Kies de optie <HARNAS> om het huidige harnas om te wisselen voor een harnas uit de voorraad. Kies de harnasonderdelen die u wilt gebruiken en druk ter bevestiging op de ⊗-toets. Bij sommige harnasonderdelen wordt niet alleen de maximum HP- en MP-waarde verhoogd maar ook bepaalde eigenschappen toegevoegd. Het aantal uitrustingsstukken varieert per harnas en dat betekent ook dat het aantal voorwerpen verschilt dat in de strijd kan worden gebruikt.

### Hulpstukken

In alle harnassen zit een aantal openingen waarin wapens, munitie en voorwerpen kan worden gedaan; deze openingen heten hulpstukken. De voorwerpen die als hulpstukken zijn toegevoegd kunnen in de vechtmodus worden gebruikt. Door een lege hulpstukopening te kiezen kunt u een voorwerp vanuit de voorraad in die opening plaatsen.

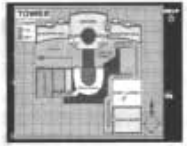
### Het gebruik van voorwerpen

Op het moment dat een voorwerp wordt geselecteerd in de <VOORWERPEN>-lijst, verschijnen drie opties in beeld: <Gebruiken>, <Verplaatsen> en <Verwijderen>. Kies <Gebruiken> om het voorwerp te gebruiken. Kies <Verplaatsen> om het voorwerp op een andere plaats in de VOORWERPEN-lijst te zetten. Kies <Verwijderen> om het voorwerp te verwijderen. Kies <Ordenen> om de voorwerpen te rangschikken. De voorwerpen worden als volgt gerangschikt: Herstel / Genezing / Wapens / Munitie / Speciale voorwerpen.

**BELANGRIJKE VOORWERPEN**
Selecteer <BEL.VOORWERPEN> om een overzicht te krijgen van alle voorwerpen die Aya kunnen helpen bij haar tocht. Alle belangrijke voorwerpen die Aya vindt tijdens haar zoektocht worden automatisch opgeslagen als "belangrijke voorwerpen". De belangrijke voorwerpen kunnen met behulp van de richtingtoets worden geselecteerd. Druk op de △-toets om gedetailleerde informatie over het voorwerp op te roepen. Druk op de ✕-toets om het voorwerp op de betreffende plaats te gebruiken (opmerking: het voorwerp zal niet werken wanneer het niet op die plaats gebruikt kan worden). Aya kan altijd alle belangrijke voorwerpen meenemen die ze vindt: de voorraad kan onbeperkt aangevuld worden met belangrijke voorwerpen.

**P.-energie**
Kies de optie <P.ENERGIE> om EXP-punten te gebruiken en de parasiet-energie op te laden. Op p. 18 staat meer informatie over het gebruik van parasiet-energie.

**PLATTEGROND**
Door de optie <PLATTEGROND> te selecteren kunt u de GPS-plattegrond bekijken. Dit is dezelfde plattegrond als u te zien krijgt wanneer u de SELECT-toets in de zoekmodus indrukt.

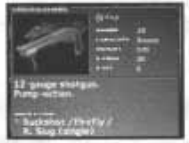


**OPTIE**
Door <OPTION> te selecteren kunt u de omgeving van het spel veranderen. Er zijn zeven opties: geluid, muziek, cursor, trilling, beweging, toetsenbordconfiguratie en herstel standaardconfiguratie. U kunt deze opties volgens uw eigen voorkeuren instellen; lees hiervoor de uitleg onderaan het scherm.

---

**Helpfunctie (een gedetailleerde handleiding)**
Wanneer u zich in het scherm BEL.VOORW., GEBRUIK OF P-ENERGIE bevindt, krijgt u door op de △-toets te drukken een uitgebreide verklaring van de verschillende opties. In sommige gevallen kunt u via de omschrijving in het helpmenu zien wat de onbekende voorwerpen zijn.

Onbekende voorwerpen kunnen worden geïdentificeerd met behulp van de helpfunctie.



Voor ieder voorwerp kan een gedetailleerd overzicht van de eigenschappen worden opgeroepen.



# Gevechtssysteem

Zodra Aya vijanden ontdekt of zij door hen wordt ontdekt, verandert de zoekmodus in vechtmodus.

## Het scherm in de vechtmodus

De gevechten vinden in real-time plaats (vijanden en bondgenoten bewegen tegelijk).

Aya's huidige HP-/MP-waarde
Doelwitmarkering
De vijand die op dat moment doelwit is.
Schade-indicatie
De hoeveelheid schade die de vijand wordt berokkend door de aanval.
Resterende munitie

**Weergave bewegingsregistratie**
Maakt de locatie van eventuele vijanden in de buurt zichtbaar. Aya staat in het midden van de cirkel: het bovenste gedeelte van de cirkel is het gebied vóór Aya en het onderste gedeelte het gebied achter haar. De rode puntjes zijn de vijanden die op dat moment het doelwit vormen en de gele puntjes zijn de andere vijanden in het gebied.

## Aanval met de wapens uit het harnas

**DOELWIT**
Voordat Aya de vijand kan raken, moet ze eerst haar doelwit kiezen. Druk op de ●-toets om op de dichtstbijzijnde vijand of het dichtstbijzijnde voorwerp te richten. Druk opnieuw op de ●-toets om het doelwit te kiezen dat daarna het dichtste in de buurt ligt. Wanneer u de ●-toets ingedrukt houdt kunt u met de richtingtoets links/rechts snel van het ene doelwit naar het andere springen.

**AANVAL**
Druk op de R1-toets om het doelwit aan te vallen. De schade die uw wapen aanricht, hangt af van de afstand tot het doelwit en de kracht van het wapen en de munitie. Zodra u de R1-toets indrukt, zal Aya haar wapen afvuren, ook als de vijand zich niet binnen haar bereik of achter een obstakel bevindt.

**OPNIEUW LADEN VAN MUNITIE**

In de rechter benedenhoek van het scherm ziet u hoeveel munitie er nog voor een wapen over is. Wanneer de munitie van het wapen dat u op dat moment gebruikt 0 is geworden, moet u op de R1-toets drukken om het wapen opnieuw te laden. U moet dan nog wel dezelfde munitie in voorraad hebben. Wanneer u munitie toevoegt aan Aya's harnas kunt u het wapen op elk gewenst moment tijdens de strijd laden. Wanneer echter alleen een ander soort munitie over is maar wel van hetzelfde kaliber, wordt het wapen niet automatisch opnieuw geladen. Wanneer u verschillende soorten munitie van hetzelfde kaliber wilt gebruiken, moet u deze aan uw harnas toevoegen en het soort munitie tijdens de strijd handmatig veranderen in het venster voor het toevoegen van hulpstukken.

## Aanval met secundaire wapens

Door tijdens een aanval op de R2-toets te drukken kunt u de secundaire wapens gebruiken. Wanneer de munitie voor het primaire en secundaire wapen verschilt, verschijnt in de rechter benedenhoek een ander venster met de resterende munitie voor het secundaire wapen. Wapens waarmee maar één soort aanval uitgevoerd kan worden, hebben wel een verschillende afvuursnelheid. U kunt met behulp van de R1- of R2-toets tussen deze snelheden wisselen.

## Ontsnappen uit het gevecht

Aya kan uit het gevecht ontsnappen wanneer ze door deuren heenrent, trappen beklimt of naar een andere ruimte gaat. Wanneer Aya ontsnapt uit een gevecht betekent dat wel dat de BP-waarde afneemt.

Andere wapens kiezen en het gebruik van voorwerpen tijdens de vechtmodus
Wanneer u in de vechtmodus op de START-toets drukt, wordt het venster voor het toevoegen van hulpstukken gepend. Het spel wordt onderbroken gedurende de tijd dat dit venster geopend is. In het frame links is te zien welk wapen en welke munitie op dat moment worden gebruikt. In het frame rechts zijn het op dat moment gebruikte harnas en alle gebruikte voorwerpen te zien (de voorwerpen zijn naar type gerangschikt). Kies met behulp van de richtingtoets (links/rechts) het voorwerp dat u wilt gebruiken of een uitrustingsstuk dat u wilt verwisselen; druk vervolgens op de ⊗-toets om uw selectie te bevestigen. Zolang het nieuwe wapen nog geladen is met munitie, zal Aya het iedere keer automatisch opnieuw laden tijdens de strijd, ook wanneer deze munitie niet als hulpstuk aan het harnas zit.

## Munitie - eigenschappen

Elk wapen en elk type munitie heeft een ideaal bereik. Ook al is de vijand al binnen bereik, de grootste schade zullen uw wapens pas aanrichten wanneer uw vijand dichtbij is (opmerking: op vérdragende geweren en explosieven heeft het bereik geen invloed). Sommige doelwitten zijn extra kwetsbaar voor een bepaald soort munitie of wapens. Deze wapens berokkenen dan grotere schade dan normaal.

## Gevangen door de vijand...

Sommige vijanden zullen Aya proberen te bijten of te omzwermen zodat ze niet kan aanvallen. Wanneer dit gebeurt, moet u snel op de richtingtoets drukken om de aanval af te slaan.

## Het gebruik van parasiet-energie in de strijd

Door Aya's mitochondria wordt snel ATP* samengesteld om grote hoeveelheden energie op te wekken. Dit heet "parasiet-energie". Parasiet-energie verbruikt MP (mitochondriapunten); de stand is te zien in de linkerbovenhoek van het scherm. Aya heeft deze energie echter nodig om aan te vallen, zich te verdedigen, zichzelf te genezen en te herstellen van statusbeschadigingen. Voor meer informatie: zie p. 18.

## Selecteer Parasiet-energie

Druk in het gevecht op de △-toets om het spel te onderbreken en het parasiet-energiemenu op te roepen. Met de richtingtoets (links/rechts) kunt u kiezen welk type parasiet-energie u wilt gebruiken; druk op de ⊗-toets om uw keuze te bevestigen. Nadat u de parasiet-energie heeft gekozen, ziet u door middel van een groen traliewerk hoe groot het gebied is waar de energie werkt. Wanneer Aya groen licht uitstraalt, heeft de energie ook effect op haar.

**Menu parasiet-energie**
De naam van het geselecteerde type parasiet-energie, het niveau en het aantal MP dat verbruikt wordt.

**Weergave bewegingsregistratie**
Het gebied waarin de parasiet-energie werkzaam is, is ook te zien op de GPS-bewegingsregistratie. Het groene gebied is het gebied waar de energie werkzaam is.

*ATP = Adenosinetrifosfaat

## ATP-meter en niet afgevuurd schot

Zodra een bepaald type parasiet-energie is gekozen, begint Aya met de opbouw van ATP. Omdat Aya hiervoor volledig geconcentreerd moet zijn, kan zij zich gedurende deze tijd niet bewegen. De tijd die nodig is om de parasiet-energie op te bouwen, is zichtbaar in de ATP-meter in de rechterbenedenhoek van het scherm. Zodra de ATP-meter verdwijnt, wordt het parasiet-energie-effect in werking gesteld en neemt Aya's hoeveelheid MP af. Wanneer Aya wordt aangevallen voordat het effect in werking kon treden, wordt de opbouw van ATP afgebroken zodat u tamelijk veilig bent voordat u parasiet-energie gebruikt.

## Gevecht voorbij

Wanneer het gevecht voorbij is, verschijnt een venster met de resultaten van het gevecht ziet u de EXP-, BP- en MP-bonuspunten. Na enkele gevechten kan Aya nieuwe voorwerpen verzamelen. Wanneer uw voorraad helemaal gevuld is, moet u oude voorwerpen uit de voorraad wegdoen voordat u een nieuw voorwerp kunt opnemen.

## Statusbeschadigingen

Bij de aanval van bepaalde vijanden kunnen statusbeschadigingen optreden. Statusbeschadigingen kunnen Aya voor korte tijd hinderen maar zij herstelt onmiddellijk zodra het gevecht voorbij is. Zie de onderstaande tabel om te zien welk effect een bepaalde statusbeschadiging heeft en hoe zij verwijderd kunnen worden.

| STATUS | PICTOGRAM | EFFECT | HERSTEL |
|---|---|---|---|
| Stilte | | Geen gebruik parasiet-energie mogelijk. | Stim |
| Verwarring | | Gevoel voor richting kwijt. Aya komt moeilijk vooruit | Stim / metabolisme |
| Berserker | | Kracht van de aanval neemt toe maar aantal HP neemt af tijdens aanval. Er kan alleen offensieve PE worden gebruikt maar het PE-niveau gaat een factor 1 omhoog (MAX niveau 3). PE verbruikt geen MP maar HP. | Stim |
| Vergif | | Aantal HP neemt langzaam af. Vergif verspreidt zich wanneer Aya beweegt en aantal HP neemt sneller af. | Penicilline / metabolisme |
| Verlamming | | Tijdelijk niet in staat om te bewegen. (In deze situatie moet u snel op de richtingtoets drukken om snel even te kunnen bewegen). | Penicilline / metabolisme |
| Donker | | Niet in staat te richten op de vijand. | Penicilline / metabolisme |

Wanneer metabolisme, stim of penicilline worden gebruikt, wordt Aya voor een bepaalde tijd immuun voor statusbeschadigingen.

# Parasiet-energie

Aya heeft de macht over de mitochondria die "wakker zijn geworden" en die een symbiotische relatie met haar vormen. Daardoor kan zij parasiet-energie (PE) opwekken, waardoor ze bijzondere krachten krijgt.

## Vrijmaken van parasiet-energie

Omdat het al lang geleden is dat Aya haar parasiet-energie opgeborgen heeft, kan zij de pyrokinese alleen bij het begin van het spel gebruiken. Zij kan echter de EXP-punten die zij tijdens de strijd verzamelt, gebruiken om de geheime parasiet-energie op te wekken. Kies de optie <P.ENERGIE> in het menu en selecteer vervolgens met behulp van de richtingtoetsen het type PE dat u wilt gebruiken. Druk op de ✕-toets om te zien welk effect de geselecteerde PE heeft. Kies <Opwekken>: uw EXP-waarde neemt af en de PE-waarde neemt toe. Onderaan het scherm ziet u bij EXP COST hoeveel EXP-punten het kost om de PE-waarde te verhogen.

Door het type PE te selecteren en op de △-toets te drukken wordt het helpvenster geopend en kunt u zien welke effecten en eigenschappen een bepaald type PE heeft.

## PE-categorieën en versterkende PE

Parasiet-energie is ingedeeld in vier categorieën: VUUR, WIND, WATER en AARDE. Elke categorie kent twee typen. Met genoeg EXP (controleer de EXP COST waarde onderaan uw scherm) kunt u voor elke categorie de parasiet-energie opwekken of versterken. Door nogmaals op de △-toets te drukken kunt u zien wat het bereik van het effect is en wat de kenmerken zijn.

## Genezingsfunctie in zoekmodus

De genezingsfunctie, die zorgt dat Aya's HP wordt hersteld, kan ook worden gebruikt wanneer het spel zich niet in de vechtmodus bevindt. Open het menu Parasiet-energie door op de △-toets te drukken en kies vervolgens genezende parasiet-energie. Druk dan op de ✕-toets om Aya's HP te herstellen.

## Aantal HP en MP verhogen

Aya's maximale HP-waarde neemt uitsluitend toe door harnasonderdelen of voorwerpen. Het aantal extra HP als gevolg van harnasonderdelen is een bonus die u alleen krijgt wanneer dit harnas wordt gebruikt. Ook wanneer voor een andere harnasonderdelen wordt gekozen, verandert de maximum HP-waarde. De maximum MP-waarde kan toenemen door harnasonderdelen of voorwerpen of door het opwekken van PE. De MP-bonus hangt af van het soort parasiet-energie en het niveau. Controleer daarom de bonus MP wanneer u parasiet-energie opwekt. Het aantal extra MP als gevolg van harnasonderdelen is een bonus die u alleen krijgt wanneer dit bepaalde harnas wordt gebruikt.

# Uitrusting

Er zijn vier soorten uitrusting: wapens, munitie, harnasonderdelen en voorwerpen. Tijdens haar onderzoek kan Aya uitrusting kopen of verkrijgen. Hieronder volgt een uitleg hoe Aya uitrusting kan kopen en staan enkele waarschuwingen.

## Aankoop van uitrusting

Wanneer Aya alle vijanden in een gevecht uitschakelt, wordt ze beloond met BP. Ze kan uitrustingsstukken aankopen met de BP die ze in de strijd verzamelt. Wapens kunnen niet alleen worden aangekocht in de wapenkamer van de MIST maar ook op andere plaatsen in het spel.

## Wapens op maat

Bepaalde wapens kunnen worden aangepast. Kies in het scherm Voorwerpen het wapen dat u toe wilt voegen aan de uitrusting en kies vervolgens <GEBRUIK> om het huidige wapen aan te passen. Alle wapens die als hulpstuk zijn toegevoegd op het moment dat u een nieuw wapen toevoegt, worden verwijderd en gaan weer in de voorraad

## Speciale wapens

Voor sommige wapens is speciale munitie nodig, zoals batterijen of brandstof. Bij de aankoop van de wapens worden de brandstof en batterijen automatisch meegeleverd.

## Basisarsenaal wapens

VERMOGEN: Maximum hoeveelheid munitie; GEWICHT: Gewicht van het wapen; BEREIK: Bereik van het schot; SNELHEID: Snelheid van afvuren.

**M93R**
VERMOGEN: 20 schoten
GEWICHT: 117, BEREIK: 50
SNELHEID: 110
9 mm revolver die drie schoten achter elkaar afvuurt. Bij de secundaire aanval wordt maar één schot afgevuurd.

**Granaatwerper**
VERMOGEN: 1 schot
GEWICHT: 260, BEREIK: 350
SNELHEID: 1
40 mm granaatwerper ter grootte van een pistool. Vuurt één 40 mm granaat af.

**PA3**
VERMOGEN: 3 schoten
GEWICHT: 270, BEREIK: 30
SNELHEID: 2
Geweer met pompwerking. Hiermee wordt een 12-kaliberschot afgevuurd.

**MP5A5**
VERMOGEN: 30/50 schoten
GEWICHT: 288, BEREIK: 55/5
SNELHEID: 80/2
9 mm semi-automatisch machinegeweer met een flitslicht als secundaire aanval. Vuurt een salvo van 9 mm-schoten af. Voor de flits is een batterij nodig.

**M4A1-geweer**
VERMOGEN: 30 schoten
GEWICHT: 254, BEREIK: 500
SNELHEID: 85
5.56 mm aanvalswapen dat wordt gebruikt door speciale eenheden. Vuurt 3 schoten achter elkaar af. Bij de secundaire aanval wordt één schot afgevuurd. Dit geweer kan worden aangepast aan de behoefte.

**M4A1-granaat**
VERMOGEN: 30/1 schoten
GEWICHT: 390, BEREIK: 500/250
SNELHEID: 85/1
M4A1-geweer met granaatwerper. Vuurt 3 schoten achter elkaar af. Bij de secundaire aanval wordt maar één 40 mm schot afgevuurd.

## Basismunitie

**9 mm P.B.**
(vermogen: 10)
9 mm volledig metalen kogel. Kan worden geladen in revolvers en semi-automatische machinegeweren.

**Granaat**
(vermogen: 270)
40 mm explosief van topkwaliteit Wanneer deze inslaat, veroorzaken de granaatscherven grote schade.

**5.56-geweer**
(vermogen: 22)
5.56 mm volledig metalen kogel. Kan worden geladen in geweren en lichte machinegeweren.

**Hagel**
(vermogen: 40)
12-kaliber hagelschot. Vuurt in één keer 8 hagelkorrels af.

## Basisharnas

ADD HP en ADD MP verwijzen naar de hoeveelheid HP- en MP-bonuspunten die worden toegevoegd wanneer harnasonderdelen worden toegevoegd. Bij HULPSTUKKEN ziet u hoeveel voorwerpen u kunt gebruiken. Onder SPECIALE EIGENSCHAPPEN zijn eventuele extra kenmerken die de uitrusting bezit.

**Aanvalspak**
ADD HP: -----
ADD MP: +10
EXTRA: 5
SPECIALE EIGENSCHAPPEN: Afweer tegen vergif

Dit pak is speciaal gemaakt voor extreme weerstomstandigheden in de woestijn. De afweerkracht is niet zo groot maar er kunnen veel extra hulpstukken worden toegevoegd.

**Hoogsluitend kogelvrij vest**
ADD HP: +5
ADD MP: +20
EXTRA: 3
SPECIALE EIGENSCHAPPEN: Herstel MP-waarde, afweer tegen verlamming

Kogelvrij vest van NMC-jager. Het vest kan onder normale kleding worden gedragen.

**Taktisch harnas**
ADD HP: +60
ADD MP: +30
EXTRA: 8
SPECIALE EIGENSCHAPPEN: Geavanceerde bewegingsdetector

Geeft HP-waarde van doelwit weer. Militair kogelvrij vest. Maakt bewegende objecten zichtbaar via speciaal display.

## Overige voorwerpen

**Tabletten/Herstel1**
Vitaminetabletten. Hiermee kan een klein aantal HP-punten worden hersteld. (Er worden 50 HP hersteld wanneer de speler zich in het hoofdmenu bevindt, en 45 HP tijdens het gevecht).

**Sleutelhanger/vechtlamp**
Verdedigingswapen voor eenmalig gebruik. Wanneer deze lamp in de strijd wordt gebruikt, verblindt deze de vijanden vóór Aya.

**Plastic fles/MP Boost1**
Bronwater. Hiermee kan een klein aantal MP-punten worden hersteld. (Er worden 30 MP hersteld wanneer de speler zich in het hoofdmenu bevindt, en 25 MP tijdens het gevecht).

**Tasje/riemtasje**
Tas die aan een riem kan worden bevestigd. Hiermee kunnen nog meer extra hulpstukken worden meegenomen voor het harnas dat op dat moment wordt gebruikt. Extra voorwerp +1.

**Belangrijk voorwerp /Café-sleutel**
Een antieke sleutel. Sleutel voor het Parthenon Café.

**Belangrijk voorwerp /Engelse sleutel**
Een verstelbare sleutel die gebruikt kan worden voor verschillende schroeven en bouten.



# Handige onderzoekstips

**Basale actie - gebruik ogen en voeten!**
Wanneer u een NMC-zaak onderzoekt, is het belangrijk dat elke vorm van bewijs wordt onderzocht, waarbij elk detail belangrijk kan zijn. Wanneer iets er verdacht uitziet, druk u op de ⊗-toets om de omgeving te verkennen. Misschien zit er ergens een onverwachte aanwijzing verborgen.

**Wat is de meest effectieve manier om verschillende monsters tegelijkertijd te verslaan?**
Wanneer u in gevecht bent met verschillende vijanden tegelijkertijd, is het erg belangrijk dat u de omgeving in de gaten houdt. Let op eventuele handige omgevingsfactoren. Door vijanden bijvoorbeeld in een nauwe doorgang te lokken, kunt u een voor een het gevecht met hen aangaan. Soms zijn er hindernissen die de vijand belemmeren, zodat u ze zonder problemen kunt aanvallen zonder bang te hoeven zijn voor een tegenaanval.

**Wees niet te snel met het overslaan van de filmpjes.**
U kunt het demo-filmpje waarmee het spel begint, het openingsfilmpje en alle andere filmpjes tijdens het spel onderbreken door op de START-toets te drukken. Gebruik deze om scènes over te slaan die u al gezien hebt, maar blijf er voorzichtig mee. U kunt belangrijke informatie over het verhaal missen!

# Credits

Gebaseerd op het boek "Parasite Eve", door Kadokawa Horror Bunko, Hideaki Sena

**SQUARE CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| Uitvoerend producenten | Tomoyuki Takechi, Hironobu Sakaguchi |
| Productie | Yusuke Hirata |
| Regie | Kenichi Iwao |
| Redactie | Yasuyuki Matsunami |
| Programmamanager | Tatsuo Fujii |
| Manager gevechtsscenes | Yuichi Kanemori |
| Karakterillustratie | Tetsuya Nomura, Fumi Nakashima |
| Programmamanager gevechtsscenes | Atsushi Okada |
| Programmamanager gebeurtenissen | Kazuhito Yoshida |
| Zoektochtmanager | Yoji Fujito |
| Speciale adviseur bij Square voor "Parasite Eve" | Takashi Tokita |
| Directeur animatie | Reiko Kitaichi |
| Vormgeving | Satoru Nishikawa |
| Productiemanagement | Kiyomi Tanikawa |

**Localisatie-afdeling**

| | |
|---|---|
| Algemeen directeur | Koji Yamashita |
| Plaatsvervangend directeur | Akira Kashiwagi |
| Localisatiemanager | Ichiro Nonaka |
| Engelse vertaling | Alexander O. Smith, Sho Endo |
| Franse vertaling | Laurent Sautière |
| Duitse vertaling | Tet Hara |
| Spaanse vertaling | Eduardo López |
| Italiaanse vertaling | Manuela Surlano |

**SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.**

| | |
|---|---|
| CG supervisor | Satoshi Tsukamoto |
| CG manager | Hiroshi Fujiwara |
| Productiemanagement | Norimichi Kurosawa |

**SHIROGUMI, INC.**

| | |
|---|---|
| CGI-supervisor | Toshio Yamamoto |
| CGI-animatieleiding | Akira Iwamoto, Takayuki Taketa |

**DIGITAL MEDIA LAB, INC.**

| | |
|---|---|
| Algemeen directeur | Kazuyuki Hatta |
| Producent | Yasuhiro Sasaki |
| Hoofd Management | Kenji Goda |

**SQUARE SOUNDS, INC.**

| | |
|---|---|
| Geluid | Yohei Kishimoto |
| Originele muziek | Naoshi Mizuta |
| Originele muziek van Square voor "Parasite Eve" | Yoko Shimomura |

**SQUARTZ CO, LTD.**

| | |
|---|---|
| Kwaliteitscontrole | Hiromi Masuda, Akihito Shoji, Takashi Seki |

**SQUARE SOFT INC.**

**Localisatiemedewerkers**

| | |
|---|---|
| Redactie | Richard Amtower, Brian Bell |
| Co-producent | Aki Kozu |
| Localisatiemanager | Yutaka Sano |

**Kwaliteitscontrolemedewerkers**

| | |
|---|---|
| Manager kwaliteitscontrole | Jonathan Williams |
| Lead-analist | David "Ribs" Carrillo |

**SQUARE EUROPE LTD.**

| | |
|---|---|
| Algemeen directeur | Yuji Shibata |
| Hoofd productmanagement | Ed Valiente |
| Assistent marketingmanager/PR | Stéphanie Journau |
| Productiecoördinatie | Lara Sweeney |
| Supervisor kwaliteitscontrole | Marc Smikle |
| Localisatiecoördinator | Alison Lau |
| Technische ondersteuning | Alex Moresby |
| Kwaliteitscontrolecoördinator Frans | Jean-Sébastien Ferey |
| Kwaliteitscontrolecoördinator Duits | Thorsten Schaefer |
| Kwaliteitscontrolecoördinator Spaans | Monica Costoya |
| Kwaliteitscontrolecoördinator Italiaans | Achilles Hilmi |
| Nederlandse handleiding | ACB Vertaalbureau |

**Team kwaliteitscontrole**

Katrin Darolle, Jan Marc Rameken, Luis López, Claire Thill, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb, Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni, Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus, Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe, Gianfranco Marino, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo, Marco Franceschini, Sharon Hassan, Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin, Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Berthélemé, Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen, Geneviève Mariet, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance, Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez, Maria Rodriguez, Ben Schawon.

**Met speciale dank aan**

Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau.

# Immerse your senses

**6 different experiences waiting to be discovered**

***www.square-europe.com***

| Customer Service Numbers | | Games Hotlines |
|---|---|---|
| • Australia | 1902 262 662* | 1 902 262 662* *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.) |
| • Österreich | 0450 199 000 500* | 0900 970 111* *(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.) |
| • Belgique/België/Belgien | 011/ 301 306 | 0900 000 00* *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec) |
| • Danmark | (+45) 33 26 68 20 | +45 33 26 68 20 Åben Man-Tors 16.00-19.00 |
| • Suomi | (0600) 411 911 | (0600) 411 911 4,70 fim/min + ppm avoirina ark 17-21 |
| • France | 0803.843.843 | 08 36 68 22 02* *(2,23 F la minute) |
| • Deutschland | 01805 / 766 977 | 0190 578 578* *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen). |
| • Greece | (00 301) 6777701 | 090 2322 00* * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel |
| • Ireland | (01) 4054022 | 1550 13 14 15 (R.O.I only)* *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT) |
| • Italia | 147 828384* *(al costa di una chiamata urbana) | 166 814 814* *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma) |
| • Nederland | 0495 574 817 | 09 09 9 000 000* *(0.99 Hfl./ min) |
| • New Zealand | (09) 415 2447 | 0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute). |
| • Norge | 2336 6600 | 820 85 050 Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min. |
| • Portugal | (01) 318 7450 | (01) 318 7450 |
| • España | 902 102 102 | 906 333 888* *(Tarifa punta: 57,84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47,04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día). |
| • Sverige | 08-587 610 00 | 0719-310 311* Öppet Mänd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal |
| • Schweiz | 0900 55 20 55 | 0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet *(Fr. 1.-/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen. |
| • UK | 08705 99 88 77 | 09064 765 765 (incl.NI) Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX. |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.**
**Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.**